A Mala do Professor Layton

Julgamentos

Funcionalidades Adicionais

Assistência Técnica

1 Informações Importantes

Leia este manual com atenção antes de utilizar a aplicação. Se a aplicação se destinar a ser utilizada por crianças pequenas, o manual deverá ser-lhes lido e explicado por um adulto.

Leia também o manual de instruções da sua Consola Nintendo 3DS, pois este contém informações importantes que o ajudarão a usufruir desta aplicação.

◆ Salvo indicado em contrário, todas as referências a "Nintendo 3DS" neste manual referem-se às Consolas Nintendo 3DS™ e Nintendo 3DS™ XL.

Informações sobre Saúde e Segurança

⚠ IMPORTANTE

Pode consultar informações importantes sobre a sua saúde e segurança, acedendo à aplicação Informações sobre Saúde e Segurança a partir do Menu HOME.

Para aceder a esta aplicação, toque no símbolo ⚠ no Menu HOME. Em seguida, toque em ABRIR e leia atentamente o conteúdo de todas as secções. Quando terminar, prima HOME para regressar ao Menu HOME.

Antes de utilizar aplicações da Nintendo 3DS, deverá ler na íntegra o manual de instruções da consola, prestando especial atenção às Informações sobre Saúde e Segurança.

Para obter informações sobre as precauções a ter relativamente à comunicação sem fios ou à jogabilidade online, consulte a secção "Informações sobre Saúde e Segurança" no manual de instruções da consola.

Seleção de Idioma

O idioma da aplicação dependerá daquele que estiver definido na consola. Este título suporta quatro idiomas diferentes: inglês, alemão, francês e neerlandês. Se o idioma da sua Consola Nintendo 3DS já estiver configurado para um destes, será esse mesmo idioma que aparecerá na aplicação. Se a sua Consola Nintendo 3DS estiver configurada para outro idioma, aquele que aparecerá na aplicação será, por predefinição, o inglês. Para obter instruções sobre como alterar o idioma da consola, consulte o manual eletrónico das Definições da Consola.

Classificação Etária

Para obter informações sobre a classificação etária desta e de outras aplicações, consulte a página web

de referência sobre o sistema de classificação etária da sua região:

PEGI (Europa):
www.pegi.info

USK (Alemanha):
www.usk.de

Classification Operations Branch (Austrália):
www.classification.gov.au

OFLC (Nova Zelândia):
www.censorship.govt.nz

Advertências

Esta aplicação (incluindo todo e qualquer conteúdo digital ou documentação que descarregue para utilizar com a aplicação em causa) é licenciada pela Nintendo apenas para utilização pessoal e não comercial com a sua Consola Nintendo 3DS. A utilização de quaisquer serviços online desta aplicação está sujeita ao Contrato de Utilização dos Serviços e Política de Privacidade da Nintendo 3DS, que inclui o Código de Conduta da Nintendo 3DS.

A reprodução ou utilização não autorizada é proibida.
Esta aplicação dispõe de medidas de proteção técnica para impedir a cópia ou a reprodução de conteúdos.
Nem a sua Consola Nintendo 3DS nem esta aplicação foram

concebidas para utilização com dispositivos ou aplicações não autorizados, existentes ou futuros, que permitam efetuar modificações técnicas da Consola Nintendo 3DS ou das suas aplicações, nem para utilização com qualquer dispositivo não autorizado que possa ser utilizado em conjunção com a sua Consola Nintendo 3DS.
Após a atualização da Nintendo 3DS ou das suas aplicações, quaisquer dispositivos ou aplicações não autorizados, existentes ou futuros, que permitam efetuar modificações técnicas da Consola Nintendo 3DS ou das suas aplicações, ou qualquer dispositivo não autorizado que possa ser utilizado em conjunção com a sua Consola Nintendo 3DS podem fazer com que a sua Consola Nintendo 3DS deixe de funcionar permanentemente e causar a eliminação de conteúdos.

2 Como Começar

Menu Principal

O menu principal será apresentado após iniciar o jogo.

◆ As opções Bonuses (bónus) e Extra Content (conteúdo extra) ficarão disponíveis quando completar o jogo.

New Game (novo jogo)

Comece o jogo desde o início. Introduza um nome para o ficheiro de gravação e dê início à história.

◆ Não poderá alterar o nome do ficheiro de gravação mais tarde.

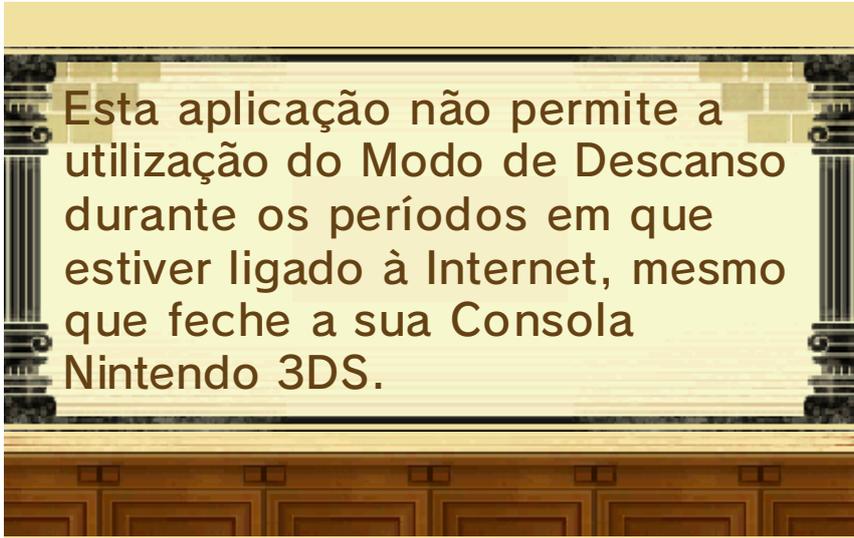
Continue (continuar)

Selecione um ficheiro de gravação para continuar a jogar a partir do ponto onde guardou o jogo pela última vez (pág. 3).

Bonuses (bónus) (pág. 18)

Veja imagens do jogo, ouça diálogos e músicas, e assista a sequências animadas que aparecem no jogo principal.

Extra Content (conteúdo extra) (pág. 19)

Estabeleça ligação à Internet para desbloquear bónus de episódios e ilustrações do jogo.

Esta aplicação não permite a utilização do Modo de Descanso durante os períodos em que estiver ligado à Internet, mesmo que feche a sua Consola Nintendo 3DS.

3 Guardar e Sair do Jogo

Antes de sair do jogo, certifique-se de que guarda a sua progressão. Depois de guardar, poderá então desligar a sua Consola Nintendo 3DS.

Guardar Dados

Para guardar a sua progressão atual, selecione SAVE (guardar) no menu da mala (pág. 12) e, em seguida, selecione um ficheiro de gravação. Também terá a oportunidade de guardar o jogo em pontos importantes da história.

◆ Pode criar até três ficheiros de gravação.

- Durante o processo de gravação, não reinicie ou desligue a consola, nem retire o cartão de jogo ou o Cartão SD. Tenha cuidado para não deixar entrar sujidade nos terminais. Qualquer uma destas ações poderá resultar numa perda de dados irreversível.
- Não utilize acessórios ou aplicações externas para modificar os seus dados de gravação, o que poderá impossibilitar a progressão ou levar à perda de dados de gravação. Qualquer modificação será irreversível, portanto tenha cuidado.

4 O Jogo

O jogo está dividido em duas partes principais: Aventura e Julgamentos. Irá alternar entre as duas à medida que o jogo avança. A jogabilidade irá ser diferente para cada uma das partes, por isso leia as explicações sobre como cada uma delas se processa.

Aventura (págs. 8-10)

A aventura divide-se em dois modos: modo de movimento e modo de investigação. Visite áreas de interesse com o modo de movimento e use o modo de investigação para recolher informações, examinando objetos e ouvindo o que as pessoas têm para dizer. Também terá de resolver quebra-cabeças pelo caminho.

Julgamentos (págs. 14-17)

Apresente-se na sala de audiências como advogado para provar a inocência da acusada. Ouça os depoimentos e interrogue as testemunhas do caso para tentar descobrir a verdade.

- Patrolling on the Night of the Crime -

5 Controlos dos Menus

Estes são os controlos básicos dos menus do jogo. Para informações sobre outros controlos, veja as páginas relevantes.

Controlos Usando os Botões

✜	Navegação
◎	Navegação, Movimentar o Cursor
Ⓐ	Confirmar
Ⓑ	Cancelar, Retroceder
START ou SELECT	Saltar as Sequências Animadas

Controlos de Toque

Toque num símbolo ou painel no ecrã tátil para o selecionar. Dependendo da situação, será possível deslizar o stylus para investigar ou para escrever Memos (notas) (pág. 13) no ecrã tátil.

Controlos Durante a Aventura

O jogo tem controlos para o modo de movimento (pág. 8) e para o modo de investigação (pág. 9). Para informações detalhadas sobre estes controlos, veja as páginas relevantes.

Modo de Movimento

Controlos Usando os Botões

✚/◎	Mover o Personagem, Ir para um Mapa Diferente
Ⓡ	Mudar para o Modo de Investigação

Controlos de Toque

	Ir para o Local Selecionado
	Ir para um Mapa Diferente
Search	Mudar para o Modo de Investigação
Enter	Entrar em Edifícios

Modo de Investigação

Controlos Usando os Botões

◎	Mover a Lupa (pág. 9)

Ⓐ	Investigar, Aproximar, Conversar, Entrar no Edifício, Avançar o Texto
L	Abrir o Menu da Mala
R	Mudar para o Modo de Movimento

Controlos de Toque

Deslizar o Stylus ou o Dedo no Ecrã Tátil	Mover a Lupa
Tocar no Ecrã Tátil	Investigar, Aproximar, Conversar, Entrar no Edifício, Avançar o Texto
Menu	Abrir o Menu da Mala
Move	Mudar para Modo de Movimento

7 Controlos dos Julgamentos

Para informações detalhadas sobre os controlos durante os julgamentos, veja a secção referente aos julgamentos (págs. 14-17).

Controlos Usando os Botões

Botão	Ação
Ⓐ	Avançar o Texto, Interrogar
Ⓧ	Confirmar a Prova para Apresentar
Ⓨ	Usar uma Pista
L	Pressionar a Testemunha, Abrir o Grand Grimoire (grande grimório) (pág. 17)
R	Apresentar uma Prova, Abrir o Court Record (registo do tribunal) (pág. 16), Alternar Secções do Court Record

Controlos de Toque

Controlo	Ação
Tocar no Ecrã Tátil	Avançar o Texto
Press	Pressionar a Testemunha
Present	Apresentar Provas

Question
Interrogar
Court Record
Abrir o Court Record
Grand Grimoire
Abrir o Grand Grimoire
Menu
Abrir o Menu da Mala
Hint
Usar uma Pista

8 Modo de Movimento

Este modo permite-lhe movimentar-se de local em local. Toque num marcador vermelho para ir para esse destino.

1 Nome do Local

O nome do local selecionado. Serão exibidas informações sobre esse local na parte inferior do ecrã.

2 Quebra-Cabeças Escondidos/Moedas-Pista

Informações sobre os quebra-cabeças e as moedas-pista (pág. 9) que poderá encontrar nesse local. Os números apresentados indicam a quantidade que encontrou e a quantidade total disponível nesse local.

3 Marcador Vermelho

 Ir para esse local

 Ir para um mapa diferente

4 Local Atual

5 Objetivo

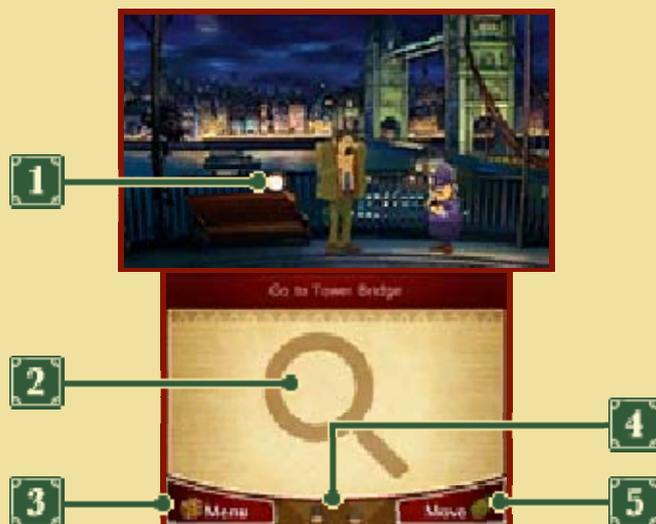
6 Símbolo de Investigação

Toque aqui para mudar para o modo de investigação (pág. 9).

Entrar

Toque em [Enter] para entrar num edifício e continuar a sua investigação lá dentro.

9 Modo de Investigação

Quando estiver no modo de movimento, toque em Search para mudar para o modo de investigação e poder continuar a investigar.

1 Lupa

2 Painel de Investigação

Deslize o stylus ou o seu dedo no painel de investigação para movimentar a lupa no ecrã superior. Toque no ecrã tátil para investigar o ponto que estiver debaixo da lupa.

3 Menu da Mala

Toque aqui para abrir o ecrã da mala (pág. 11).

4 O seu Grupo Atual

5 Símbolo de Movimento

Toque para mudar para o modo de movimento.

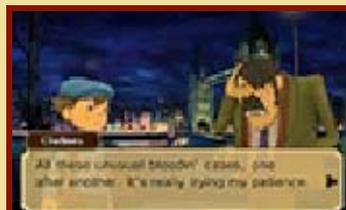
Investigar uma Área

Deslize o stylus ou o seu dedo no painel de investigação para movimentar a lupa no ecrã superior. Se a lupa passar por cima de um ponto de interesse, irá reagir de uma determinada maneira.

Aproximar

Investigue um ponto onde a lupa tenha ficado azul para se aproximar e ver áreas que estejam escondidas ou fora do seu campo de visão. Para regressar à área anterior, toque simplesmente em BACK (retroceder).

Conversar

Por vezes, quando a lupa passar por cima de um personagem no jogo, irá ficar laranja. Quando isto acontecer, poderá conversar com ele premindo Ⓐ ou tocando no ecrã tátil. Use os mesmos controlos para avançar o texto. Mesmo que já tenha falado com alguém, esse personagem poderá dizer algo diferente da próxima vez que falar com ele.

Opções de Diálogo

Quando estiver a conversar com alguém, poderão surgir algumas opções. Toque numa das opções para a selecionar e continuar a história.

Entrar em Edifícios

Quando a lupa se transforma numa seta amarela, toque-lhe e poderá entrar num edifício ou num quarto para continuar a sua investigação.

Objetos Escondidos Pela Cidade

Há vários objetos, tais como moedas-pista e quebra-cabeças, escondidos em cada local. Certifique-se de que procura em todo o lado!

Sobre as Moedas-Pista

Precisará de moedas-pista para ver pistas quando estiver a resolver quebra-cabeças, e também durante os julgamentos.

10 Resolver Quebra-Cabeças

Há muitos quebra-cabeças para encontrar, escondidos pelo jogo. Terá necessariamente de resolver alguns deles para progredir na história.

1 Surge um Quebra-Cabeças!

Quando encontrar um quebra-cabeças escondido ou falar com alguém que lhe apresente um quebra-cabeças, ser-lhe-á apresentado um ecrã introdutório. Toque no ecrã tátil para avançar até ao ecrã do quebra-cabeças.

1 Valor em Picarats

O número de picarats que receberá se resolver o quebra-cabeças. Os picarats são unidades que indicam a dificuldade de um quebra-cabeças.

2 Pontuação Total

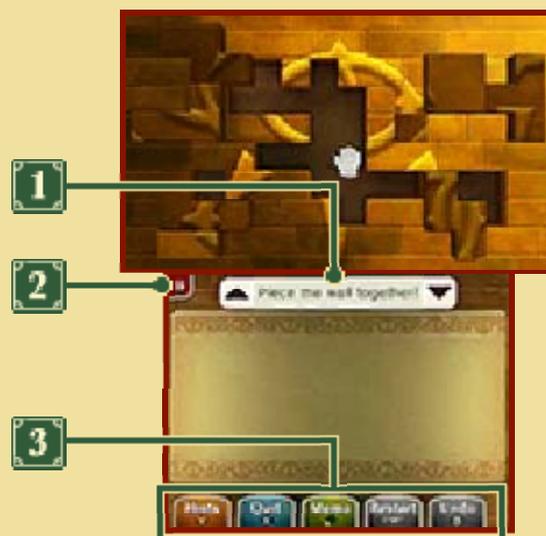
O número total de picarats que ganhou até agora.

2 Verificar o Ecrã de Quebra-Cabeças

A descrição do quebra-cabeças e a explicação sobre como o resolver

serão apresentadas aqui. Leia a informação atentamente e, em seguida, toque no ecrã tátil quando estiver pronto a resolver o quebra-cabeças.

3 Resolver o Quebra-Cabeças

Toque ou deslize o stylus ou o seu dedo no ecrã tátil de acordo com o tipo de quebra-cabeças e o método necessário para resolvê-lo. Aparecerão vários símbolos no ecrã tátil. Os símbolos apresentados irão variar consoante o quebra-cabeças.

1 Descrição do Quebra-Cabeças

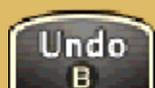
Toque em ▲ para apresentar a informação no ecrã superior, ou em ▼ para a apresentar no ecrã inferior.

2 Ver Explicação

Toque para ver uma explicação sobre como resolver o quebra-cabeças.

3 Símbolos

Toque para executar várias ações. Algumas funções também podem ser executadas usando os botões.

	Gaste moedas-pista para ver pistas. Há quatro pistas por quebra-cabeças. As primeiras três irão custar-lhe uma moeda-pista cada uma. A super pista (S. Hint), contudo, irá custar-lhe duas moedas-pista.
	Saia do quebra-cabeças atual e deixe-o para mais tarde.
	Use a função Memo (notas) (pág. 13).
	Em certos tipos de quebra-cabeças, pode tocar aqui para recomeçar a tentar resolvê-los desde o início.
	Em quebra-cabeças onde tenha que introduzir um movimento de cada vez, toque aqui para anular o seu último movimento.
	Toque aqui para submeter a sua resposta.

4 Ver o Resultado

Correto

Quando resolver um quebra-cabeças, irá não só receber picarats, como também receber pistas para o ajudar a progredir na investigação. Quebra-cabeças resolvidos irão ser adicionados ao seu Puzzle Index (índice de quebra-cabeças) (pág. 13), onde os poderá voltar a jogar quantas vezes quiser.

Incorreto

Se submeter uma resposta incorreta, ser-lhe-á pedido que selecione uma das seguintes opções.

Try Again (tente outra vez)	Tente resolver o mesmo quebra-cabeças novamente.
View Hints (ver pistas)	Use moedas-pista para ver pistas.
Quit (desistir)	Deixe o quebra-cabeças para mais tarde e continue a história. Tenha em atenção que certos quebra-cabeças não poderão ser deixados para mais tarde.

Jogue para Receber Picarats!

Colecione o maior número possível de picarats para aumentar a sua pontuação total. O conteúdo que aparece em Bonuses (bónus) (pág. 18) dependerá da sua pontuação total.

11 Ecrã da Mala

Toque em Menu para ver o progresso da sua investigação, verificar os quebra-cabeças que encontrou, entre outras opções.

1 Informação sobre o Jogo

A sua pontuação total (número de picarats), o número de moedas-pista, o tempo decorrido de jogo e o local onde se encontra atualmente são apresentados aqui. Durante os julgamentos, o Current Location (local atual) será substituído por Credibility (credibilidade) (pág. 14).

2 Símbolo de Retroceder

Toque aqui para regressar ao ecrã de título. A sua progressão não será guardada, por isso certifique-se de que toca em SAVE (guardar) (pág. 12) antes de sair.

3 Menu da Mala (págs. 12-13)

Aparecerá NEW! (novo) no local onde tiver sido adicionada informação nova ou atualizada.

◆ Os personagens exibidos nos símbolos irão mudar à medida que progride na história.

4 Memo (notas) (pág. 13)

5 Fechar

Feche a mala e regresse ao ecrã anterior.

12 Menu da Mala 1

Toque num dos símbolos do menu da mala para o selecionar.

Mysteries (mistérios)

Os mistérios e as palavras-chave serão aqui compilados à medida que a história e a investigação progridem. Toque num mistério no ecrã tátil para visualizar os detalhes no ecrã superior.

Story (história)

Veja um resumo da história até ao ponto onde se encontra atualmente. Selecione um título e toque em VIEW STORY (ver história). O número de títulos disponível irá aumentar à medida que progredir na história.

Save (guardar)

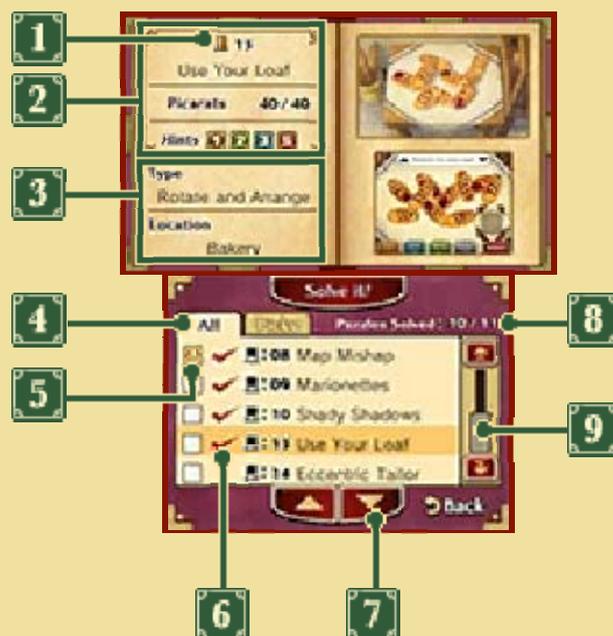
Guarde a sua progressão atual. Quando guardar, quaisquer dados guardados anteriormente que estejam no ficheiro selecionado serão apagados.

◆ Dados apagados não podem ser recuperados, por isso tenha cuidado.

Items (itens)

Os itens que encontrar durante as suas investigações serão exibidos aqui. Toque num item para ver detalhes sobre ele.

Puzzle Index (índice de quebra-cabeças)

Todos os quebra-cabeças que encontrar serão guardados aqui. Selecione um quebra-cabeças e toque em SOLVE IT! (resolva-o!) para o voltar a jogar sempre que quiser. Quando estiver a resolver quebra-cabeças no Puzzle Index poderá ver pistas sem gastar quaisquer moedas-pista.

1 Símbolo do Chapéu do Professor Layton

- Resolvido à primeira tentativa, sem pistas
- Resolvido à primeira tentativa, com pistas
- Resolvido, mas não na primeira tentativa
- Por resolver

2 Número do Quebra-Cabeças, Nome, Valor em Picarats, Pistas Usadas

Os símbolos das pistas usadas irão aparecer semi-transparentes.

3 Tipo do Quebra-Cabeças e Local

4 Separadores de Listas

Todos os quebra-cabeças que encontrou até então irão aparecer no separador All (todos), enquanto que os quebra-cabeças que marcar como favoritos aparecerão no separador Picks (favoritos).

5 Adicionar Quebra-cabeças ao Separador Picks

Toque em ☐ para adicionar os seus quebra-cabeças favoritos ao separador Picks. O símbolo irá mudar para .

6 Quebra-Cabeças Resolvidos (assinalados com ✔)

Os quebra-cabeças que não tenham a marca ✔ não poderão ser resolvidos no Puzzle Index (índice de quebra-cabeças). Terá de voltar ao local onde os encontrou para voltar a tentar.

7 Símbolos de Navegação

Toque num destes símbolos para percorrer os quebra-cabeças um por um.

8 Quebra-Cabeças Resolvidos

O número total de quebra-cabeças resolvidos, entre todos os que encontrou até então.

9 Barra de Navegação

Deslize o stylus ou o seu dedo aqui para percorrer a lista de quebra-cabeças. Também pode navegar usando ✚.

Options (opções)

Defina o volume da música de fundo, dos efeitos sonoros e dos diálogos. Toque em DEFAULT (definições iniciais) para restaurar os volumes aos níveis originais. Quando tiver acabado de ajustar as definições, toque em CONFIRM (confirmar) para regressar ao ecrã anterior.

1 Background Music (música de fundo)

Ajuste o volume da música de fundo.

2 Sound Effects (efeitos sonoros)

Ajuste o volume dos efeitos sonoros do jogo.

3 Voice (diálogos)

Ajuste o volume dos diálogos dos personagens no jogo.

Sobre a Função Memo

A função Memo (notas) está disponível enquanto resolve quebra-cabeças e também no ecrã da mala. Use esta função quando estiver a resolver quebra-cabeças desenhando por cima deles numa película translúcida.

- Caneta fina
- Caneta grossa
- Preencher uma forma fechada com uma cor
- Mudar cor
- Borracha fina
- Borracha grossa
- Limpar o ecrã
- Anular (até quatro vezes)
- Repetir (até quatro vezes)

Procedimentos do Tribunal

O seu objetivo num julgamento é ser bem sucedido na defesa do réu e ganhar o caso com um veredito Not Guilty (inocente). Use a informação e as provas que reuniu para descobrir a verdade.

1. Depoimento das Testemunhas

Irá ouvir o depoimento de uma testemunha sobre a sua experiência em primeira mão e sobre as circunstâncias do evento. Toque no ecrã tátil ou prima Ⓐ para fazer o texto avançar.

2. Contra-Interrogatório

Há sempre a possibilidade de o depoimento da testemunha conter inconsistências, contradições ou erros. Toque em Press para pressionar a testemunha a fornecer mais detalhes sobre o seu depoimento. Poderá até conseguir um novo depoimento ou provas adicionais.

3. Apresentar Provas

Se encontrar uma inconsistência entre o depoimento da testemunha e o que está escrito no Court Record (registo do tribunal) (pág. 16) ou no Grand Grimoire (grande grimório) (pág. 17),toque em Present para apresentar provas. Se a prova apresentada for relevante, o réu irá sair favorecido e estará um passo mais perto de ser ilibado.

Credibility (credibilidade) e Fim do Jogo

Os ícones no canto superior direito no ecrã superior representam a credibilidade da defesa. Cometa um erro e o número de ícones (por exemplo) poderá diminuir. Se ficar sem ícones, a sentença será Guilty (culpado) e será o fim do jogo!
Quando o julgamento acabar, no caso de uma sentença Not Guilty, irá receber o número de picarats equivalente aos seus ícones de credibilidade restantes.

Causas Principais para Perder Credibilidade:

- Apresentar as provas erradas
- Responder incorretamente às perguntas do tribunal

Quando for Fim do Jogo...

Selecione uma das seguintes opções.

Restart trial (reiniciar julgamen-to)	Recomece o mesmo julgamento.
Load save data (carregar dados guardados)	Selecione um ficheiro de gravação e carregue dados guardados.
Return to the title screen (regressar ao ecrã de título)	Saia do jogo e regresse ao ecrã de título.

15 Ações

Durante o contra-interrogatório terá uma série de ações à sua disposição (Press, Present, Question) para procurar quaisquer contradições no depoimento.

Press (pressionar)

Toque em Press para explorar em profundidade cada uma das partes do depoimento. À medida que pressiona a testemunha, o depoimento poderá alterar-se ligeiramente. Não há limite para o número de vezes que pode executar esta ação, por isso seja persistente!

Question (interrogar)

Dependendo do julgamento, múltiplas testemunhas poderão depor ao mesmo tempo. Enquanto uma estiver a depor, as outras permanecerão em silêncio, por isso se quiser ouvi-las terá de premir QUESTION (interrogar). Para o fazer, siga os seguintes passos.

1. Observar as Testemunhas

Quando as caras das testemunhas forem exibidas como ícones no ecrã tátil, deslize a lupa por cima dos ícones para as observar.

2. Selecione uma Testemunha para Interrogar

Use a lupa para selecionar uma testemunha e, em seguida, toque em para interrogar a testemunha selecionada.

Present (apresentar provas)

Toque em para abrir o Court Record (registo do tribunal) (pág. 16) ou o Grand Grimoire (grande grimório) (pág. 17), se encontrar uma inconsistência entre um depoimento e as provas. Poderá então selecionar uma prova para apresentar. Se a prova apresentada for relevante, poderá despoletar mais desenvolvimentos no caso, ou originar um novo depoimento.

Assinalar Inconsistências

Dependendo das provas disponíveis, poderá ser necessário expor até a mais pequena inconsistência. Deslize a lupa por cima das provas e procure algo suspeito. Em seguida, apresente as suas conclusões.

Menu da Mala

Também poderá abrir o menu da mala durante os julgamentos. Toque em [Menu] para abri-lo.

Usar uma Pista

Toque em [Hint] para poder adquirir pistas. Poderá fazê-lo as vezes que quiser durante um julgamento, mas cada vez que o fizer irá custar-lhe uma moeda-pista.

16 O Registo do Tribunal

Toque em Court Record durante um contra-interrogatório para ver as provas disponíveis e os perfis dos personagens. Faça-o regularmente para verificar e confirmar o que as testemunhas afirmam. Para fechar o Court Record (registo do tribunal) e regressar ao ecrã anterior, toque em BACK (retroceder).

Evidence (provas)

Toque num item da lista de provas para ver mais detalhes sobre ele. Toque em Details para aumentar a escala da prova, de modo a poder examiná-la melhor.

Profiles (perfis)

Toque em Profiles quando estiver a ver a lista das provas para ver informações sobre as pessoas envolvidas nos eventos do caso. Toque num personagem para ver detalhes sobre ele.

17 O Grande Grimório

À medida que progride na história, irá encontrar e tomar posse de um livro chamado Grand Grimoire (grande grimório). Este livro contém registos mágicos e irá ser-lhe útil quando lhe forem apresentados depoimentos relacionados com magia. A informação guardada aqui poderá ser apresentada como prova do mesmo modo usado para as provas do Court Record (registo do tribunal).

Percorrer o Grand Grimoire

Para ver a informação contida no Grand Grimoire, toque em Grand Grimoire durante o contra-interrogatório. Use ▶ e ◀ para virar as páginas.

18 Bónus

Em Bonuses (bónus) pode desbloquear diversos conteúdos adicionais tendo em conta o número total de picarats de que dispõe.

◆ A opção Bonuses irá aparecer no menu principal quando tiver completado o jogo principal.

Art (imagens)	Veja imagens que aparecem no jogo principal.
Voice (diálogos)	Ouça diálogos dos personagens do jogo principal.
Music (música)	Ouça músicas do jogo principal.
Movies (sequências animadas)	Veja sequências animadas do jogo principal.

Desbloquear Conteúdos (Internet)

Estabeleça ligação à Internet em Extra Content (conteúdo extra) para desbloquear bónus de episódios e ilustrações do jogo.

◆ A opção Extra Content irá aparecer no menu principal quando tiver completado o jogo principal.

Special Galleries

Veja galerias com ilustrações do jogo.

Special Episodes

Veja episódios extra que não foram incluídos no jogo principal. Durante estes episódios, também poderá encontrar quebra-cabeças adicionais.

Procedimento para Desbloquear

1. Selecione EXTRA CONTENT (conteúdo extra) no menu principal.
2. Selecione um ficheiro de gravação com dados guardados de um jogo completado.

◆ Quando tiver desbloqueado o conteúdo, este será guardado em todos os ficheiros de gravação que contenham jogos completados.

3. Selecione UNLOCK CONTENT (desbloquear conteúdos).
4. Quando terminar o processo de desbloqueio, poderá ver o conteúdo em Extra Content.

Nintendo Network

Esta aplicação é compatível com a Nintendo Network™.
Estabeleça ligação à Internet para desbloquear diversos conteúdos adicionais para esta aplicação.

◆ Para mais informações sobre como ligar a sua Consola Nintendo 3DS à Internet, consulte o manual de instruções da consola.

Acerca da Nintendo Network

A Nintendo Network é um serviço online que lhe permite jogar com outros utilizadores de qualquer parte do mundo, descarregar novas aplicações e conteúdos adicionais, trocar vídeos, enviar mensagens e muito mais!

20 Informações de Contacto

Para informações sobre produtos, visite a página web da Nintendo em: www.nintendo.com

Para assistência técnica e resolução de problemas, consulte o manual de instruções da sua Consola Nintendo 3DS ou visite: support.nintendo.com